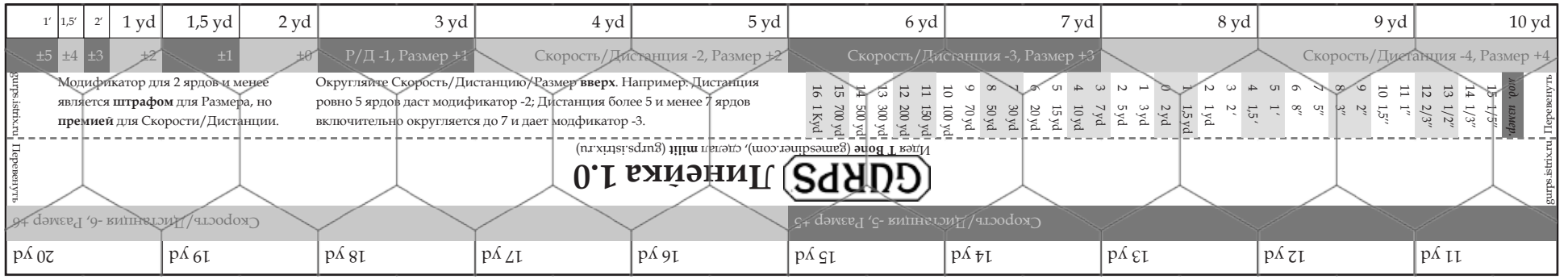
GURPS Линейка

«Размер имеет значение»

Линейка **GURPS** придумана T Bone на основе правил Скорости/Дистанции и в 2009 году официально одобрена Steve Jackson Games. В 2011 году milit перевел и оформил её на русском языке.

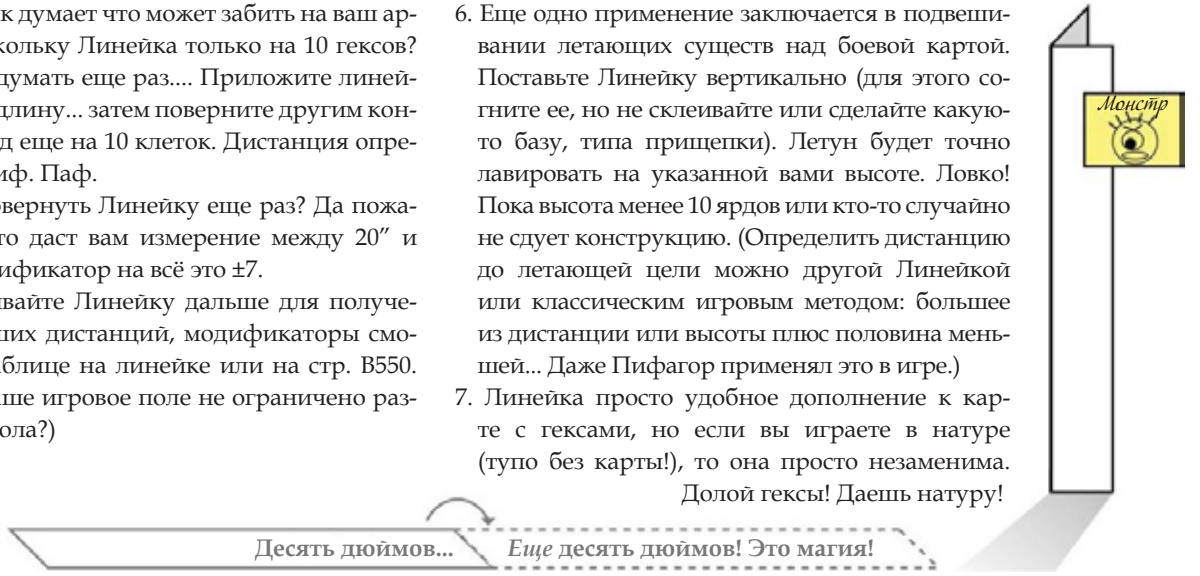

1′ 1,5′ 2′ 1 yd 1,5 yd 2 yd 3 yd 4 yd 5 yd 6 yd 7 yd 8 yd 9 yd 10 yd
±5 ±4 ±3 ±2 ±1 ±0 Р/Д -1, Размер +1 Скорость/Дистанция -2, Размер +2 Скорость/Дистанция -3, Размер +3 Скорость/Дистанция -4, Размер +4
Модификатор для 2 ярдов и менее является штрафом для Размера, но премией для Скорости/Дистанции.
Округляйте Скорость/Дистанцию/Размер вверх. Например: Дистанция ровно 5 ярдов даст модификатор -2; Дистанция более 5 и менее 7 ярдов включительно округляется до 7 и дает модификатор -3.
GURPS Линейка 1.0
Скорость/Дистанция -5, Размер +5
Скорость/Дистанция -6, Размер +6
11 yd 12 yd 13 yd 14 yd 15 yd 16 yd 17 yd 18 yd 19 yd 20 yd

GURPS Линейка это инструмент для быстрого определения дистанций без подсчета клеток на вашей карте во время боя. Она сразу подскажет модификатор атаки для данной дистанции, а также Модификатор размера для измеряемых ей объектов на карте. (В ней даже имеется мини-выписка из *таблицы Размера и Скорости/Дистанции* со стр.B550.)

Полезные советы:

1. Помните, что дистанция и размер округляется *вверх*. *Например:* измерение в 7 ярдов даст ±3; большее, до 10 ярдов включительно, даст ±4.
2. *Размер* менее 2 ярдов даёт штрафы. Такая же *дистанция* дает просто +0 и не даёт премий, если вы еще ближе, но такие премии все же имеют значение (обычно вне боя; например, отстрелить замок с близкой дистанции). Об это тут: www.gamesdiner.com/guths
3. Противник думает что может забить на ваш арбалет поскольку Линейка только на 10 гексов? А если подумать еще раз.... Приложите линейку на всю длину... затем поверните другим концом вперед еще на 10 клеток. Дистанция определена. Пиф. Паф.
4. Хотите повернуть Линейку еще раз? Да пожалуйста. Это даст вам измерение между 20″ и 30″, и модификатор на всё это ±7.
5. Поворачивайте Линейку дальше для получения больших дистанций, модификаторы смотрите в таблице на линейке или на стр. B550. (Теперь ваше игровое поле не ограничено размерами стола?)
6. Еще одно применение заключается в подвешивании летающих существ над боевой картой. Поставьте Линейку вертикально (для этого согните ее, но не склеивайте или сделайте какую-то базу, типа прищепки). Летун будет точно лавировать на указанной вами высоте. Ловко! Пока высота менее 10 ярдов или кто-то случайно не сдует конструкцию. (Определить дистанцию до летающей цели можно другой Линейкой или классическим игровым методом: большее из дистанции или высоты плюс половина меньшей... Даже Пифагор применял это в игре.)
7. Линейка просто удобное дополнение к карте с гексами, но если вы играете в натуре (тупо без карты!), то она просто незаменима.

Долой гексы! Даешь натуру!



1′ 1,5′ 2′ 1 yd 1,5 yd 2 yd 3 yd 4 yd 5 yd 6 yd 7 yd 8 yd 9 yd 10 yd
±5 ±4 ±3 ±2 ±1 ±0 Р/Д -1, Размер +1 Скорость/Дистанция -2, Размер +2 Скорость/Дистанция -3, Размер +3 Скорость/Дистанция -4, Размер +4
Модификатор для 2 ярдов и менее является штрафом для Размера, но премией для Скорости/Дистанции.
Округляйте Скорость/Дистанцию/Размер вверх. Например: Дистанция ровно 5 ярдов даст модификатор -2; Дистанция более 5 и менее 7 ярдов включительно округляется до 7 и дает модификатор -3.
GURPS Линейка 1.0
Скорость/Дистанция -5, Размер +5
Скорость/Дистанция -6, Размер +6
11 yd 12 yd 13 yd 14 yd 15 yd 16 yd 17 yd 18 yd 19 yd 20 yd

↑ Вторая копия линейки! Двойной замер - двойное удовольствие!

Инструкция: сложите вдоль пополам по пунктирной линии и склейте чистой стороной внутрь.